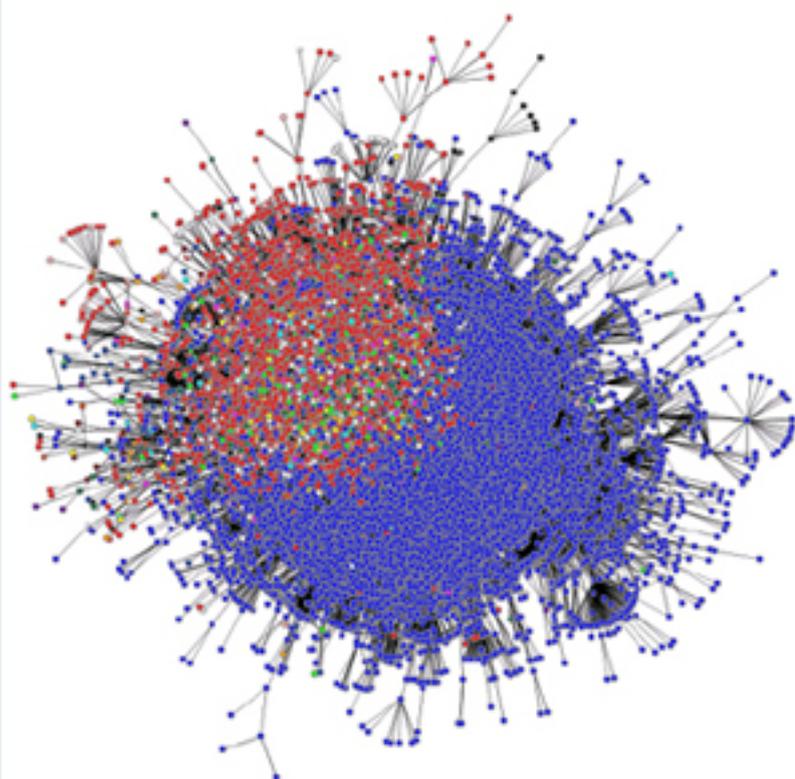


Revista do Programa de Doutoramento «Estudos Avançados em Materialidades da Literatura»



Vol. 4.1 (2016)

ISSN 2182-8830

‘Estudos Literários Digitais 1’

Manuel Portela e

António Rito Silva (orgs.)

La Idea de los Flujos en la Poesía Digital Hispánica: Algunos Ejemplos

CELIA CORRAL CAÑAS

Universidad de Salamanca

Resumo

Na criação computacional de âmbito hispânico, a ideia dos fluxos emerge como uma questão-chave, tanto pelo próprio contexto histórico e social de globalização e de transnacionalidade actual, como pelo tema central de algumas obras fundamentais e pela trajetória de vida dos autores, entre os quais se destacam os autores hispanoamericanos que publicam e criam no panorama peninsular espanhol. Por outro lado, a ideia de nomadismo converge com a comunicação via Internet, um meio de alcance global onde é possível o diálogo de forma simultânea entre pessoas localizadas em diferentes partes do mundo, pelo que se assume uma nova concepção espacial que ultrapassa o território físico real. Além disso, do ponto de vista artístico, o espaço é abordado pelas regras vigentes no ecrã, onde predomina uma nova visualização nos subgéneros da poesia digital, que difere da leitura analógica linear. **Palavras-chave:** fluxos; poesia digital; ecrã; nomadismo; globalização.

Abstract

The flows' idea is a fundamental issue regarding the computational creation within the Hispanic sphere, due to the historical and social context itself of today's globalization and transnationality as much as the core theme of some key works and the career of the authors, among whom some Hispanic writers who create and publish their works within the peninsular Spanish scope stand out. On the other hand, the idea of nomadism merges with the communication on the Internet, which global reach enables simultaneous dialogues between people in different places in the world. Therefore, the Internet assumes a new spatial conception beyond the real physical territory. Moreover, from an artistic point of view, space is dealt by means of the rules that govern the screen, where a new visualization of the subgenres of the digital poetry is different from the linear analogue reading. **Keywords:** flows; digital poetry; screen; nomadismo; globalization.

1. Invitación al movimiento: globalización y transnacionalidad

En el ámbito poético actual y en la creación computacional hispánica, la idea de los flujos se manifiesta como una cuestión clave, tanto con respecto a la trayectoria migratoria vital y profesional de los artistas, como en la propia concepción de la obra y en el nuevo esquema de comunicación con el receptor. En un momento en el que la idea de nación ha entrado en crisis y se apuesta, por el contrario, teórica y experimentalmente por lo transnacional y transatlántico, algunos de los autores del ámbito de la

literatura digital más relevantes del panorama peninsular proceden de países iberoamericanos, circunstancia que motiva la superación de las fronteras territoriales en aras de una experiencia multicultural. De este modo, la migración se convierte en un tema presente en el inconsciente creativo de estos escritores, con secuelas que se visibilizan en distintos aspectos, temáticos y formales, y que desembocan finalmente en la obra.

Además de este aspecto físico y real de la globalización y la transnacionalidad que caracterizan el contexto histórico y social de la actualidad y que suponen una invitación a los procesos migratorios que conectan con el espíritu artístico de muchos creadores, la emergencia de internet conlleva una nueva manera de entender el espacio. En el entorno digital el espacio físico tradicional o “espacio de los lugares” es suplantado por el “espacio de los flujos” (Castells, 1997: 404), en el que la relación de cada actor social que supone un nodo dentro de una red, a partir del sistema binario de conexión y desconexión, crea una nueva organización material en la que la posibilidad de compartir experiencias a tiempo real con otras personas es independiente del espacio geográfico que las une o separa. Esta nueva noción espacial se resume, por tanto, en la viabilidad “tecnológica y organizativa de practicar la simultaneidad sin contigüidad” (Melià, 2009: 12), de participar en actos comunicativos a tiempo real desde cualquier lugar del planeta.

El “espacio de los flujos”, seña de identidad de nuestra cultura de la “virtualidad real” y de nuestra “sociedad red” (Castells, 1997) enlaza, a su vez, con una corriente filosófica que pone de manifiesto la crisis del “espacio de los lugares” en el mundo contemporáneo, como el concepto del “no-lugar” de Augé (2004) o la teoría de la “heterotopía” de Foucault, según la cual: “no vivimos en una especie de vacío, dentro del cual localizamos individuos y cosas [...] vivimos dentro de una red de relaciones que delimitan lugares que son irreducibles unos a otros y absolutamente imposibles de superponer” (Foucault, 1986: 26-27).

En la esfera virtual se materializan estas ideas y se posibilita la comunicación simultánea entre internautas situados en cualquier punto geográfico con acceso a la red. Y si bien el “espacio de los flujos” convive con el “espacio de los lugares”, cuya coexistencia causa una “esquizofrenia social” (Castells, 1998) entre lo local y lo global, y si bien en nuestro contexto de globalización aparece la emergencia y la enfatización de nacionalismos, la Galaxia Internet rige por sus propias coordenadas espaciales. La pantalla se consolida así como un espacio global, rasgo idiosincrásico de nuestra contemporaneidad:

La pantalla de cine fue durante mucho tiempo única e insustituible; hoy se ha diluido en una galaxia de dimensiones infinitas: es la era de la pantalla global. Pantalla en todo lugar y todo momento, en las tiendas y en los aeropuertos, en los restaurantes y los bares, en el metro, los coches y los aviones; pantallas de todos los tamaños, pantallas planas, pantallas completas, minipantallas móviles; pantallas para cada cual, pantallas con

cada cual; pantallas para hacerlo y verlo todo. Videopantalla, pantalla miniaturizada, pantalla gráfica, pantalla nómada, pantalla táctil: el nuevo siglo es el siglo de la pantalla omnipresente y multiforme, planetaria y multimediática (Lipovetsky y Serroy, 2007: 10).

En este contexto de “la pantalla global”, la literatura computacional asume la transcendencia de los límites locativos y participa de esta característica, desde el momento en el que el alcance de los textos publicados en internet es potencialmente universal y se posibilita la comunicación entre autor y lector o la creación colectiva entre sujetos situados en distintos países a tiempo real, hasta las nuevas formas de leer en algunos géneros digitales como la poesía hipertextual, la poesía multimedia, la holopoesía, la poesía cinética, la poesía en el marco de la realidad aumentada o la poesía hipermedia que se desvían de la lectura analógica lineal.

2. *La poesía de los flujos en la creación computacional hispánica*

2.1. *Los flujos en la poesía digital*

El tema de los flujos, una de las (re)conquistas del arte digital, dado que la propia comunicación *online* fomenta el discurso de lo global, transmite una nueva percepción del exilio y de la identidad extraterritorial. Este nuevo tratamiento del tema de la migración en el entorno virtual responde a una convergencia de esta cuestión con las dinámicas espaciales que operan en el universo electrónico. El nuevo orden espacial, basado en la ruptura de la linealidad y de los límites textuales del libro analógico, germina como una de las claves representativas de nuestro tiempo, en contraposición con las fronteras tradicionales, tal y como estudia, entre otros, Belén Gache en *Escrituras nómades*:

Las formas escriturarias nómades, aquellas que no se encuentran constreñidas por modelos lineales y causales, nos permiten trazar un paralelo entre el espacio de la escritura y la topología urbana. Contrapuesto al tradicional modelo literario lineal podemos rastrear un modelo nómade que reconstruye la idea de una trama única, dando lugar a perspectivas de lectura múltiples. Los diferentes recorridos posibles, las bifurcaciones, las clausuras y laberintos textuales de este modelo aparecen como metáfora de las posibles maneras de recorrer una ciudad asociándose al paseo y la deriva (2006: 77).

En este aspecto es destacable como ejemplo significativo de “escritura nómade” la obra del canadiense Jason Edward Lewis, diseñada específicamente para tableta. En las creaciones hipermedia para iPhone y iPad de Lewis, recogidas en el proyecto *P.o.E.M.M. (Poems for Excitable [Mobile] Media)*, se

refleja la idea de la alinealidad y se reproduce el crecimiento fortuito e inesperado en el desarrollo de las piezas artísticas.

Algunas de las creaciones de Lewis abordan en concreto la cuestión de la diáspora, como *The Great Migration*, consistente en la aparición de unos microorganismos en cuya cola se leen dos o tres versos y cuyo devenir se modifica de modo manual con la interacción táctil. El fondo que Lewis trata en esta obra es la migración, el viaje, el abandono, a partir de esas criaturas que divulgan su mensaje por la pantalla, apareciendo y desapareciendo y dejando en su paso algunas palabras flotando, como huellas o secuelas de su tránsito.

En *No Choice About the Terminology* Lewis presenta un juego de palabras donde el lectoespectador – siguiendo la terminología de Vicente Luis Mora (2012) – se encuentra con un texto en continua transformación, tergiversable cada vez que se pulsa la pantalla, que actúa como una crítica a las clasificaciones y a los prejuicios consecuentes, a las carencias de las etiquetas en un mundo en que lo contradictorio, lo híbrido y lo ambivalente se extienden en todos los ámbitos de nuestra ontología. En este plano Lewis confiesa la dificultad para clasificarse él mismo, entre otros baremos, en el aspecto de la etnia, dados sus orígenes plurales y variados racialmente, de manera que las categorías absolutas quedan eclipsadas y derrotadas por el propio transcurso espontáneo y sucesivo de la historia del continente americano, que no es, por otra parte, sino una muestra de la propia heterogeneidad global.¹

The World That Surrounds You Wants Your Death se adentra en una temática más controvertida: el genocidio cultural en América y la crueldad con que ciertas culturas han fagocitado a lo largo de la historia a otros grupos étnicos para ensalzar los propios. Con el fin de expresar esta tragedia a un público que podría ser desconocedor de la misma Lewis utiliza una interfaz visual con colores fuertes (rojo, negro, blanco) y tachaduras que transmiten la sensación de la violencia. Además, esta aplicación está especialmente preparada para la exploración táctil múltiple y tiene un acompañamiento musical a cargo del compositor Paul Dolden.

Estas tres creaciones hipermedia para tableta de Jason Edward Lewis abordan, por tanto, la cuestión de los flujos en un planteamiento rupturista e innovador que utiliza estrategias formales muy sencillas y contundentes para mostrar el significado deseado en cada caso, en una fusión de forma y fondo en que el lector se posiciona en una postura activa y siempre participativa, descubriendo con sus propios dedos el significado de cada artefacto.

Desde este punto de vista, la literatura computacional supone una vía de expresión distinta con múltiples posibilidades que, a su vez, por sí mismas, son evidencias de la revolución espacial que se produce en el entorno electrónico en contraposición con las fronteras habituales. Con respecto a

¹ “What terminology to use to describe my ethnicity (Cherokee, Hawaiian, Samoan, raised in northern California rural mountain hippie-redneck culture), and my profession (artist? poet? software developer? educator? designer?), I am acutely aware of both the danger and seduction of neat categorizations” (Lewis, 2013a).

este nuevo orden de lectura que se dinamiza en la pantalla, Belén Gache reflexiona:

La concepción del libro tal como lo conocemos hoy, con sus convenciones de formato y paratexto, corresponde a la modernidad. Este libro es portable, mercantilizable y coleccionable. Sus tapas lo cierran al mundo, lo separan como entidad aislada. En los textos digitales, por el contrario, es imposible hablar de una estricta separación entre los mismos. La capacidad de crear hipervínculos hace pensar incluso en la posibilidad de una biblioteca universal cuyos fragmentos estuvieran todos interconectados. El orden de los textos, por otra parte, estará determinado en cada caso por una particular lectura.

Los renglones impresos en las páginas de los libros semejan las rejas de una prisión que mantiene prisionero al texto. En la escritura digital, en cambio, las páginas se alternan y se horadarán, se expanden hacia otros textos y hacia otras dimensiones semánticas (2006: 151).

Las obras digitales sobrepasan, por tanto, los límites locativos: las palabras surgen, ahora, móviles, los textos se generan a base de clics, la obra tiene una construcción performática a ojos del lector y la recepción tiene un alcance potencialmente global. La flexibilidad espacial en la pantalla suscita creaciones de estructura y forma más libres y más etéreas.

2.2. *Escritores hispánicos*

Entre los artistas originarios de Latinoamérica y residentes en España que unen las voces líricas con el medio electrónico y cuya obra es, de alguna manera, testigo y resultado del vínculo entre ambas geografías y culturas, destacan las figuras de Eugenio Tisselli (mexicano residente en España), Gustavo Romano (argentino residente en España), Doménico Chiappe (peruano residente en España), Santiago Ortiz (colombiano residente en Argentina) y Belén Gache (argentina y española, como señala significativamente el título de su página web: *Belen Gache. Literatura experimental. Escritora y poeta española-argentina*, enfatizando la doble nacionalidad en su identidad como creadora). Más allá de los rasgos lingüísticos y culturales, de los acentos y de las singularidades léxicas propias de los distintos lugares del área hispanoamericana de los que son nativos, estos autores reflejan en su obra de diferentes formas el sentido de la interculturalidad y de la transculturalidad.

Así, la poesía generada por computadora de Eugenio Tisselli y Gustavo Romano despoja al texto de su humanidad, en una regresión a los juegos dadaístas que buscaban el lado artístico de lo fortuito y a la corriente de invenciones de máquinas “creadoras” y se lo concede al algoritmo y al azar. Un ejemplo muy esclarecedor son las creaciones computacionales de Euge-

nio Tisselli, desde *dada newsfeed*, un artefacto que selecciona palabras de titulares de periódicos y sustituye de forma automática algunas palabras y las acompaña con una imagen capturada del buscador de imágenes; *La Mareadora*, un blog escrito por una máquina que toma frases al azar de internet y las distorsiona, publicándolas después en *posts* y con un lector habitual que no es sino otra entidad virtual autónoma que comenta los *posts* empleando el mismo algoritmo que *La Mareadora*; o el Facebot “Ariadna Alfíl”, un perfil robótico en Facebook que publica mensajes aleatorios en la red social; hasta la composición de un poema, “*Bacillus Thuringensis*”, construido a medias entre Eugenio Tisselli (los versos de números primos) y un sistema computacional (los demás versos); o la *Poesía Asistida por Computadora (PAC)*. Este último artefacto consiste en un *software* que produce versos según unas palabras iniciales escritas por cualquier cibernauta. Esta herramienta, diseñada “para poetas bloqueados” (web), permite buscar palabras sustitutas a las iniciales, transformar los versos y publicar el resultado final en la página web. En este sentido, su *Manifiesto Text Jockey* funciona como una declaración de intenciones:

Text Jockey – Manifiesto.

1. Surfear el tiempo, navegar - leer como el que mira desde la ventanilla de un tren en movimiento, escribir a colores en el aire.
2. Hacer con la literatura lo que John Cage hizo con la música, salir de la vieja casa hacia los bosques de la palabra. Cultivar y hacer crecer nuevos textos cuyo lenguaje sea el universo y el movimiento.
3. Moverse en manadas, pertenecer a una tribu distinta cada día [sic]; cada día [sic] una lengua distinta. Hacer girar al texto junto con el resto del universo. No fijar, no comunicar, no pretender ser el autor de nada.
4. Atreverse a interpretar “aquello-que-nos-está-sucediendo-ahora”, rehabi(l)tar el texto. Ni el mundo ni la vida son libros, son texto en movimiento y transformación continua.
5. Aplicar al texto todo tipo de procedimientos importados de cualquier disciplina o indisciplina, ir mas [sic] allá de OULIPO, materializar un post-letrismo interactivo. Samplear, hacer loops...
6. Hacer de todo fenómeno algo legible (o ilegible) a través de la aparición y desaparición de letras-palabras-frases = materia prima. Utilizar el carácter efímero de los pixels proyectados, apropiarse de los medios digitales para representar el universo hoy.
7. Reconocer a la sintaxis como un accidente-una posibilidad entre millones para comprender y describir el universo. Romper la sintaxis para alcanzar de nuevo el asombro después de tantos siglos.
8. Construir máquinas de poesía visual cinética. Hacerlas reaccionar e interactuar.
9. Tener montañas de texto bajo la manga, hacer aparecer y desaparecer palabras y frases como resultado de la interpretación del momento. Sur-

fear el espacio, dejando graffitti efímero sobre cualquier superficie. No detenerse.

10. Extender textura-texto-tejer, cubrir y dejar que el significado sea tarea de cada quien (Tisselli, 2002).

Las alusiones a corrientes como el *happening*, el *remix*, o el *work in progress* se vinculan con la literatura computarizada, entendida desde una perspectiva de arte vital. Además, la máquina se define como un objeto destinado a la creación, generado para generar. *IP Poetry* de Gustavo Romano, por otro lado, es una idea proyectada en el desarrollo de un sistema de *software* y *hardware* que, a partir de unas palabras dadas por el cibernauta, busca frases de diversos lugares de internet y las reúne a modo de versos que serán recitados por autómatas conectados en la red. En este juego poético el lector tiene la posibilidad de elegir el título, dos frases, dos sentencias y el orden de los versos y de sus silencios. La novedad de escuchar el poema en labios de los autómatas transmite la sensación de deshumanización y, por tanto, desconexión con cualquier tipo de territorio. Esta poesía creada por ordenador, a su vez, altera el concepto de autoría tradicional, dado que el autor del programa no es el autor directo de las creaciones que este produzca, por lo que se convierte en “meta-autor” (Hofstadter, 1989), y la autoría recae en el receptor que interactúa con la máquina y en la propia máquina. La poesía computacional transgrede, por ende, cualquier arraigamiento locativo del texto.

La literatura multimedia de Doménico Chiappe y Santiago Ortiz, por otra parte, se acerca a la dinámica del videojuego, modificando de forma muy significativa el proceso de recepción. Si bien la creación de Chiappe se presenta más cercana a la narración que a la lírica, el trabajo de Santiago Ortiz, en concreto la obra *Bacterias argentinas: de las redes tróficas a las redes del lenguaje*, aporta una muestra de la sinergia entre ciberliteratura y videojuegos con cierto componente poético, tanto en la formación de versos como en la visualización. En *Bacterias argentinas* nos encontramos con una representación de un ecosistema de bacterias portadoras de genes-palabras que se fagocitan entre sí según su información genética (señalada de forma simbólica con colores). Las uniones de bacterias conllevan cohesiones de palabras que son emitidas de forma sonora automáticamente, de manera que se generan transformaciones continuas en los campos visual y verbal. La interacción es imprescindible, dado que es el receptor quien debe buscar las posibilidades de las bacterias e intervenir para que se produzcan las fusiones y, en consecuencia, el texto poético. En esta creación la disposición espacial se manifiesta novedosa y rompedora. La adscripción de la nacionalidad de las bacterias al país de origen del autor, así como el acento en el que se escuchan los versos, demuestra, de igual modo, el deseo de una emisión centrífuga de una identidad nacional en un medio global.

Por otro lado, las diferentes creaciones hipermedia, hipertextuales, video poéticas y computacionales de Belén Gache tratan desde distintos plan-

teamientos creativos la ruptura con la linealidad de la literatura analógica del libro editado en el medio de la imprenta, así como las bases del lenguaje y la relación entre el ser humano y sus vías de expresión. Además de colaborar con sus artículos y ensayos teóricos sobre distintos aspectos que derivan de la sinergia entre arte y tecnología, Belén Gache se sumerge en el campo con diversas creaciones que pretenden sembrar la reflexión en el espectador. Su trabajo aborda una gran variedad de expresiones, desde sus videopoemas más tradicionales, que recrean poemas clásicos, hasta aquellos que utilizan la estética de los Second Life; desde sus blogs, *El diario del niño burbuja*, *El blog de los sueños* o *Caramelos de Violetas*, hasta su performance política *Radical Karaoke*.

Uno de sus proyectos más significativos dentro del ámbito del net.art es *Wordtoys*, una creación formalmente semejante al libro, con portada, índice y páginas que se discurren en una simulación de páginas físicas y contiene en cada página un poema digital diferente. La primera pieza, “El jardín de la emperatriz Suiko”, evoca la leyenda de una emperatriz japonesa que observó cómo caían del cielo flores de loto que se convertían en budas. Para retratar esta historia aparece el argumento sobre un fondo celeste nocturno formado por palabras que surgen a partir de flores de loto para convertirse después en figuras de buda. “El idioma de los pájaros” homenajea las creencias que vinculan a este animal con la música y el pensamiento, en el recitado poético de cinco de pájaros que tiene lugar conforme son pulsados con el cursor y que termina por confundirse en ruido. Según la autora, “esta es la trágica canción de los pájaros de “El idioma de los pájaros”: cuanto más cantan, más irremediablemente prisioneros quedarán de la jaula del lenguaje” (Gache, 2006: web). “Mariposas-libro” consiste en una colección de citas de diversos autores sobre las mariposas, citas que van sucediéndose cuando el lector *cliquea* sobre las mariposas. “Procesador de textos rimbautiano” juega con la asociación rimbautiana de colores y vocales y permite al lector escribir un texto cuyas vocales aparecerán en los colores pertinentes según el poema de Rimbaud.

El poemario digital continúa con “Phone readings”, donde se visualizan varios teléfonos un tanto vetustos, al pulsar sobre uno de ellos suena la melodía propia de los teléfonos antiguos y, al picar sobre otro, se descuelga y una voz narra una historia. “Los sueños” consiste en un relato breve onírico que transcurre por la pantalla con fondo de paisaje rural según el lugar en el que se coloque el cursor. En “Poemas de agua” nos encontramos con un lavabo del que brotan versos, poemas o fragmentos sobre el agua de poetas internacionales. “¿Por qué se suicidó la señorita Chao?” se trata de un juego de palabras, en un intercambio de sujetos que producen distintos textos coherentes dentro de una misma historia. Con “Mujeres vampiro invaden Colonia del Sacramento” Gache dispone desde tres perspectivas una historia hipertextual que se complementa con la observación de distintas fases de la luna. “Canon occidental” satiriza el polémico *Canon occidental* de Harold Bloom (1997), con la imagen de varias figuras masculinas homogéneas con

números en sus solapas. Al pulsar sobre estos personajes escuchamos frases como: “Cuanto más les grito, más me quieren; cuando más los desprecio, más me admiran; cuanto más los humillo, más me ponderan [...]”, que deja en evidencia el principio de jerarquización en el mundo literario.

Wordtoys continúa con “Escribe tu propio Quijote”, basada en el cuento de Borges “Pierre Menard, autor del Quijote”, en el que un escritor simbolista francés trata de realizar una reescritura del *Quijote* de Cervantes en una reproducción de cada palabra del original de modo que su propia identidad se vea volcada en una novela ya escrita y reciba la influencia del aura cervantino. Esta pieza se resume a un procesador de textos donde el “escribitor” tiene la opción de escribir su propio *Quijote*. Independientemente de las teclas que toquemos, el texto que va apareciendo en el procesador es el comienzo del *Quijote*, como una reescritura involuntaria a partir del propio medio que traduce cada pulsación en una letra del clásico. En “La biblioteca” nos encontramos cuarenta y ocho portadas de libros, algunos de ellos desconocidos, muy exóticos, y otros inventados, de los que podemos escribir una reseña ilusoria que queda publicada junto a otras reseñas del mismo. Comprobamos así la sugerencia de la estética, la verbosidad del género “reseña” y la democratización para la participación en la obra. Menos interesantes desde el punto de vista poético son las piezas “Southern heavens” o “Veintidós mariposas rosas”, donde vemos una instrumentación virtual semejante a las obras anteriores, pero ajena a lo literario.

Wordtoys es, en definitiva, un poemario digital, en el que concurren distintos mecanismos del net.art y en el que predomina una naturaleza experimental. Como homenaje a las poéticas vanguardistas aparecen, además, ecos de la poesía sonora y de la poesía visual, así como la evocación de movimientos más concretos, como las conocidas postales de Nicanor Parra, donde el golpe visual de imagen y palabra alberga una ironía subversiva de fondo.

En *Gongora Wordtoys*, un trabajo paralelo en el que la autora establece un diálogo con la obra gongorina, la voluntad estética y conceptual atrae, igualmente, las piezas hacia una filosofía computacional y hacia una nueva noción del espacio físico adaptado a la pantalla y enriquecido por sus posibilidades creadoras.

Las piezas de Belén Gache nos inducen a repensar, desde los planteamientos creativos digitales, distintos ámbitos de los criterios literarios. La lógica espacial es, asimismo, cuestionada, tergiversada y transformada hacia otras perspectivas creadoras y lectoras.

Por otra parte, en el ámbito iberoamericano, desde Brasil, tiene una importancia fundamental para el net.art la experimentación híbrida, heterogénea y siempre a la vanguardia de Eduardo Kac, cuyo alcance influye en España y en Europa como una figura representativa para todo el universo artístico electrónico. Las obras de Kac oscilan desde performances sociales que inciden en el perspectivismo y la otredad, hasta la poesía visual, la poesía multi-

media, la poesía hipertextual, o la holopoesía,² pasando por el arte transgénico, “bioarte” o “biopoesía” y por la poesía diseñada para ser percibida por el olfato, recogida en el artefacto *Aromapoetry* (2011).³ La exploración artística de Kac entre ciencia y poesía evidencia la actitud rompedora con respecto a cualquier tipo de límite analógico y le sitúa como un referente para muchos poetas digitales hispánicos.

Por consiguiente, en el contexto hispánico e iberoamericano se visualiza una emergencia de sujetos creadores que focalizan en su obra desde distintos métodos artísticos y bajo distintas perspectivas, si bien con la característica común de un cambio en el proceso receptivo hacia una interacción más alta y hacia una transcendencia de lo meramente textual, la temática migratoria en y desde la pantalla global.

3. Conclusiones: nomadismo digital en el cosmos del hipertexto

La poesía computacional sobrepasa, por ende, las fronteras territoriales a favor del movimiento, de los textos con composiciones rizomáticas y, en definitiva, de las nuevas creaciones que requieren nuevos acercamientos y nuevas lecturas. La emisión y la recepción en que se publican y difunden estas obras son, por otro lado, globales en potencia, de manera que la transcendencia espacial del canal de creación y lectura coincide con una transcendencia espacial del canal de circulación del mensaje comunicativo. De esta forma, se produce, en convivencia con la propia experiencia migratoria de los creadores, un reflejo metafórico de los nuevos sentidos del viaje en el movimiento fluctuante e inesperado que se construye en la pantalla, especialmente latente en algunos géneros como la poesía hipertextual, la holopoesía, la poesía cinética, la poesía en el marco de la realidad aumentada o la poesía hipermedia, así como en las “obras-flujo”, “obras-proceso” u “obras acontecimiento” (Pierre

² “Un poema holográfico, u holopoema, es un poema concebido, realizado y exhibido holográficamente. Esto significa, en primer lugar, que el poema se encuentra organizado utilizando una geometría no lineal en un espacio tridimensional inmaterial y que a medida que el lector o el espectador lo observa, el poema muta y da lugar a nuevos significados. De esta manera, mientras el espectador lee el poema en el espacio —es decir, se mueve en relación al holograma— él o ella constantemente modifica la estructura del texto. El holopoema es un evento espacio temporal: evoca procesos de pensamiento, y no su resultado” (citado por Vilarinho, 2001).

³ La *Aromapoetry* se define, según el autor como: “a book to be read with the nose” (Kac, n.d.), y consiste en un libro compuesto por doce poemas aromáticos aromáticos — algunos de ellos con varias tonalidades olfativas internas — en los cuales los olores funcionan como únicos elementos poéticos. Tal y como define Kac: “The book has a dynamic internal rhythm produced through the alternation of different or contrasting smells”. Para que los aromas se conserven, el artilugio utiliza nanotecnología a través de una capa muy delgada de vidrio poroso unida a cada página que atrapa las moléculas volátiles aromáticas y, además, incluye unos frasquitos con los perfumes correspondientes para recargar cada poema una vez se haya evaporado completamente.

Lévy, 2007: 108).⁴ Por consiguiente, si bien “cuestionar la naturaleza de la narración lleva necesariamente a cuestionar la naturaleza misma de la cultura que le da origen” (Gache, 2006: 19), la potencialidad espacial en el canal electrónico genera una literatura más libre en su estructura, con vinculaciones asociativas más próximas al pensamiento y al movimiento humano, una literatura más volátil en su creación, en su publicación y en su lectura.

La relación entre la idea de los flujos y la creación computacional, tal y como demuestran los ejemplos creativos mencionados, radica, por ende, en la propia cosmovisión del medio electrónico, que entronca con los conceptos clave de nuestro tiempo: la “heterotopía”, de Foucault (1986); el “no-lugar” de Augé (2004); la “pantalla global”, de Lipovetsky y Serroy (2009); el “rizoma” de Deleuze y Guattari (2010); lo “efímero”, de Lipovetsky (1990) y, por supuesto, la “liquidez” de Bauman (2003, 2007).

El aspecto del espacio y sus implicaciones sobre la sociedad actual experimentan un cambio sustancial, tanto dentro como fuera de la pantalla. La poesía, con su naturaleza simbólica y abstracta, permite un desarrollo dúctil y poroso, de modo que, si “la poesía es un lenguaje líquido” (Novak, 1993: 211), en el ciberespacio encuentra un ecosistema extraordinario para su expansión y en esta liquidez identitaria se hace eco de la transnacionalidad. De este modo, la obra de Eugenio Tisselli, Gustavo Romano, Doménico Chiappe, Santiago Ortiz y Belén Gache juega con las posibilidades de fluidez creativa y explora esta condición atópica.

Para concluir, la evanescencia y la volatilidad de la pantalla transmiten la sensación del viaje continuo y del desarraigo en esta galaxia, la Galaxia Internet, en la que todo cibernauta –todo escritor y todo lector– practica y vive un nomadismo necesario e incesante entre las múltiples relaciones de viaje fugaz que ofrece y suscita el gran cosmos del hipertexto.

Referencias

- AUGÉ, Marc (2004). *Los no lugares*. Barcelona: Gedisa.
- BAUMAN, Zygmunt (2003). *La modernidad líquida*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- (2007). *Miedo líquido. La sociedad contemporánea y sus temores*. Barcelona: Paidós.
- CASTELLS, Manuel (1997). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*. Vol. 1 *La sociedad red*. Madrid: Alianza Editorial.
- (1998). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*. Vol. 2 *El poder de la identidad*. Madrid: Alianza Editorial.

⁴ Las “obras-flujo”, “obras-proceso” u “obras acontecimiento” son aquellas creaciones generadas a partir de un proceso de “creación continua”, por distintos sujetos artísticos.

- (1998). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*. Vol. 3 *Fin de milenio*. Madrid: Alianza Editorial.
- (2001). *La Galaxia Internet. Reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad*. Madrid: Areté.
- CHIAPPE, Doménico (n.d.). “Basta con abrir las puertas de un hotel.” 23 Abr. 2015.
<http://www.hijosdemaryshelley.com/bastaconabrir-las-puertas-de-un-hotel/>
- (n.d.). Doménico Chiappe. 23 Abr. 2015.
www.domenicochiappe.com
- DELEUZE, Gilles, y Félix Guattari (2010). *Rizoma*. Introducción. Valencia: Pre-Textos.
- FOUCAULT, Michael (1986). “Of other spaces.” *Diacritics* 16: 22-27.
- GACHE, Belén (2006). *Escrituras nómades*. Gijón: Trea.
- (n.d.). Belén Gache. 23 Abr. 2015. <http://belengache.net/>.
- (n.d.). Caramelos de Violetas. 23 Abr. 2015.
<http://belengache.net/caramelosdevioletas/>
- (n.d.). El blog de los sueños. Fin del mundo. 23 Abr. 2015.
<http://findelmundo.com.ar/belengache/introDream.html>
- (n.d.). El diario del niño burbuja. Fin del mundo. 23 Abr. 2015.
<http://bubbleboy.findelmundo.com.ar/>
- (n.d.). Gongora Wordtoys. Fin del mundo. 23 Abr. 2015.
<http://belengache.net/gongorawordtoys/>
- (n.d.). Radikal Karaoke. 23 Abr. 2015.
<http://belengache.net/rk/>
- (n.d.). Wordtoys. Fin del mundo. 23 Abr. 2015.
<http://www.findelmundo.com.ar/wordtoys/>
- HOFSTADTER, Douglas (1998). *Gödel, Escher, Bach: un eterno y grácil bucle*. Barcelona: Tusquets.
- KAC, Eduardo (n.d.). KAC. 23 Abr. 2015. <http://www.ekac.org/>
- LÉVY, Pierre (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Barcelona: Anthropos.
- LEWIS, Jason Edward (2011). Migration. Aplicación iPhone/iPad. 23 Abr. 2015. <http://itunes.apple.com/es/app/migration/id464900068?mt=8>
- (2013a). No Choice About your Terminology. Aplicación iPhone/iPad. 23 Abr. 2015. <https://itunes.apple.com/app/no-choice-about-terminology/id475338554?mt=8>
- (2013b). The World That Surrounds You Wants Your Death. Aplicación iPhone/iPad. 23 Abr. 2015.
<https://itunes.apple.com/app/the-world-that-surrounds-you/id778145716?l=fr&mt=8>
- (n.d.). P.o.E.M.M. (Poems for Excitable [Mobile] Media). 23 Abr. 2015. <http://www.poemm.net>
- LIPOVETSKY, Gilles (1990). *El imperio de lo efímero*. Barcelona: Anagrama.
- , Jean Serroy (2009). *La pantalla global*. Barcelona: Anagrama.

- MELIÀ, Víctor (2009). *red 1.0*. Burriana: CMC La Mercé.
- MORA, Vicente Luis (2012). *El lectoespectador*. Barcelona: Seix Barral.
- NOVAK, Marcos (1993). “Arquitecturas líquidas en el ciberespacio.” *Ciberespacio: los primeros pasos*. Ed. Michael Benedikt. México D.F.: Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT). 2017-234.
- ORTIZ, Santiago (n.d.). Bacterias argentinas. 23 Abr. 2015. <http://moebio.com/santiago/bacterias/>
- (n.d.) Moebio. 23 Abr. 2015. <http://www.moebio.com/>
- ROMANO, Gustavo (n.d.). IP Poetry. 23 Abr. 2015. <http://ip-poetry.findelmundo.com.ar/index.html>
- TISSELLI, Eugenio (2002). “Manifiesto Text Jockey.” Motorhueso. 23 Abr. 2015. <http://www.motorhueso.net/textjockey.htm>
- (2006). “Sobre la poesía maquina, o escrita por máquinas. Un manifiesto para la destrucción de los poetas.” Motorhueso. 23 Abr. 2015. <http://www.motorhueso.net/text/pm.php>
- (n.d.). “dada newsfeed.” Motorhueso. 23 Abr. 2015. <http://motorhueso.net/newsfeed/>
- (n.d.) “La Mareadora.” Motorhueso. 23 Abr. 2015. <http://mareadora.motorhueso.net/>
- (n.d.) “PAC – Poesía asistida por computadora.” Motorhueso. 23 Abr. 2015. <http://www.motorhueso.net/pac/>
- VILARIÑO PICOS, María Teresa (2001). “Redefiniendo la poesía experimental: la holopoesía de Eduardo Kac.” KAC. 23 Abr. 2015. <http://www.ekac.org/holofilol.html>

© 2016 Celia Corral Cañas.

Licensed under the [Creative Commons Attribution-Noncommercial-No Derivative Works 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/) (CC BY-NC-ND 4.0).